Die Scrum-Methode

Bei der Umsetzung von agiler Softwareentwicklung gibt es mehrere Möglichkeiten vorzugehen. Die wahrscheinlich am verbreitetste ist die Scrum-Methode. Dabei arbeitet ein Team in kurzen Perioden an sogenannten Sprints. Dazu werden Aufgaben aus einem Backlog zusammengestellt, die innerhalb der Periode umzusetzen sind. In der professionellen Entwicklung umfasst dieses in der Regel eine bis vier Wochen. Dabei soll am Ende eines Sprints auch wieder eine lauffähige Version des Produktes stehen.

Aufgaben, die während eines Sprints nicht erledigt werden können, werden in den nächsten Sprint mit übernommen. Kommen neue Aufgaben in Form von Anforderungen an das Projekt hinzu, so werden diese auch zuerst in das Backlog aufgenommen.

Einen groben Ablauf, wie dieses umgesetzt werden kann, ist in Abbildung 1 zu sehen.

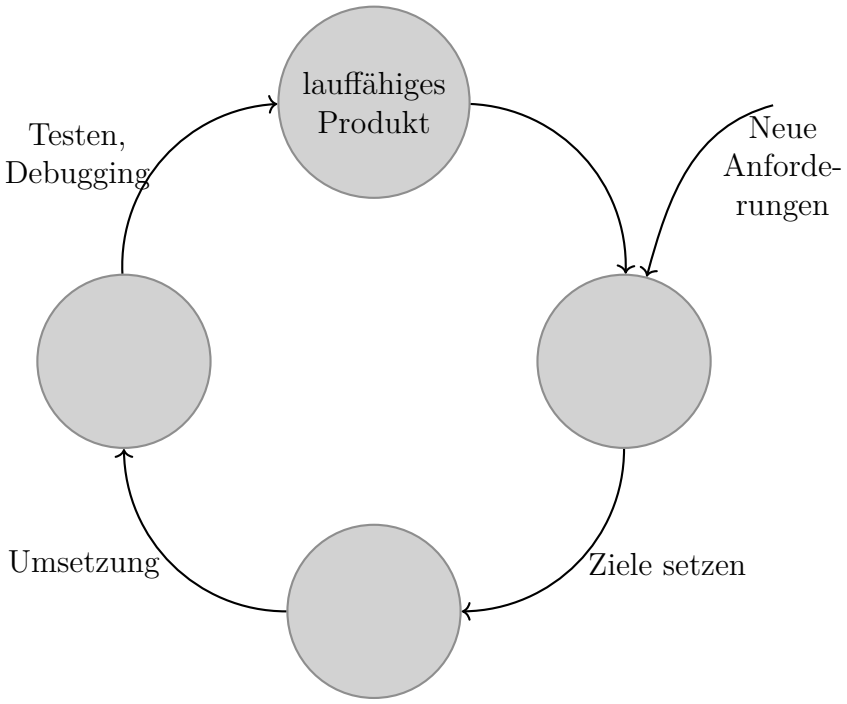


Abbildung 1: Ablauf bei der Scrum-Methode

Aufgabe

Beschreiben Sie die Schritte, die bei der Entwicklung eines Softwareprojekts im Unterricht durchgeführt werden sollen, wenn dieses mit der Scrum-Methode durchgeführt wird.

Lösungen zu den Aufgaben

Lösung

Es muss einmal festgelegt werden, wie lange ein Sprint dauern soll. Dann muss überlegt werden, welche Aufgaben für das Projekt in der Zeit ungefähr umgesetzt werden können. Die Umsetzung erfolgt dann durch die Teammitgliedern, die am Ende testen, ob das Produkt mit ihren Änderungen noch lauffähig ist.